

TAITO

DEAD CONNECTION™

Game Manual



© TAITO CORP. 1992

TAITO CORPORATION

G20 01399A

【ストーリー】

1952年、ビックタウン。この街にはびこる悪を一掃するスペシャルチームとして、4人の男が選ばれた。彼らは着実にその成果を挙げていく。しかし、彼らを待ち受けていたのは、この街を牛耳るネロツィアファミリーの卑劣な報復だった。愛する者を殺された彼らは復讐を胸に巨大な組織に挑んでいくのだった。

【ゲーム概要】

- ・2人同時プレイ可能のシューティングアクションゲーム。
- ・1ジョイスティック&2ボタン（攻撃・防御）による単純な操作で多彩なアクションが可能。
- ・3次元の画面内に隠れているアイテムを有効に利用しながら敵を倒し、ゲームを進めて行して下さい。

【操作方法】



- ・8方向ジョイスティック：プレイヤーのキャラクターセレクト及びプレイヤーの移動
- ・ショットボタン：攻撃（ショット、殴り等）

敵との距離により自動的に攻撃の種類が変わります。

- ・防御ボタン：防御（伏せ、転がり、飛び降り等）

通常は伏せ、ジョイスティックとの組み合わせにより任意の方向に転がる事も出来ます。転がっている間に敵にヒットするとその敵にダメージを与える事が出来ます。

又、ラウンドにより石像やドラム缶を蹴ったり、クレーン操作をする場合にも使用します。

ジョイスティック下方向との併用で高い所から飛び降りる事も出来ます。

【ゲーム内容の説明】

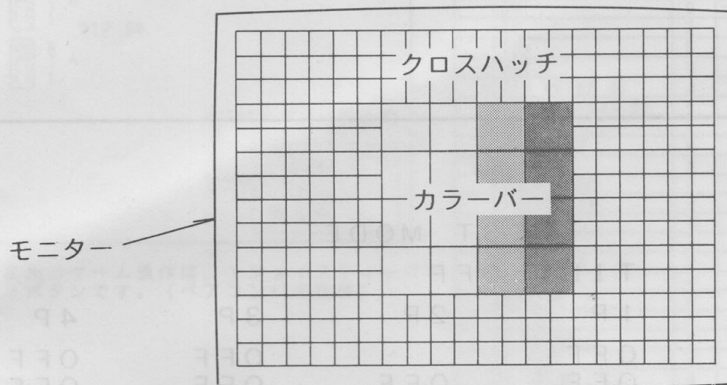
【ラウンド構成について】

ホテル、ジャンクヤード、レストラン、街角、工場、ガーデンパーティー、公園、オペラハウスの全8ラウンドで構成されています。

全面クリアするとゲームオーバーとなります。

3. テストモードについて

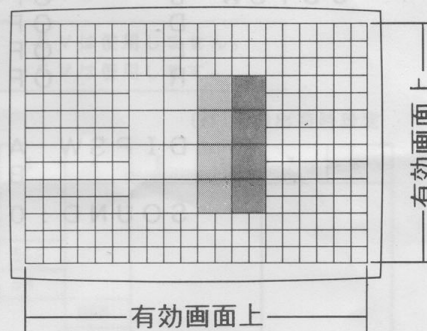
- 電源を切りDIP SW-Aの3番をONにして電源を投入すると、画面上にクロスハッチ及びカラーバーが表示されます。



- クロスハッチ及びカラーバーで、下記の調整を行なう事が出来ます。

①画面上の表示位置調整

画面上のクロスハッチが全て有効画面上に映り、画面の中心に来る様に調整して下さい。

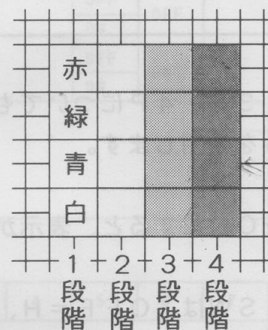


②色、輝度調整

カラーバーの各色が鮮明に出る様に調整します。

(白色を鮮明に出る様に調整すると、他の色も鮮明に出ます)

但し、カラーバーは各段階に上がって行くに従って薄く暗い色が出る様に調整して下さい。



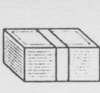
③フォーカス（焦点）調整

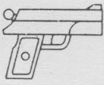
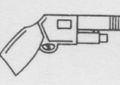
クロスハッチ及びカラーバーの焦点を調整します。焦点が合っていないと、クロスハッチ及びカラーバーが正確に映し出されません。

尚、フォーカス調整については、通常は調整する必要はありません。

【ゲームルール】

- このゲームはライフ制で、画面上部のプレイヤーライフメーターが0になるとゲームオーバーとなります。
- 画面中に隠れているアイテムには、取ると一定の点数が得点される物、ライフが一定数回復する物、プレイヤーの持つ武器がチェンジする武器アイテム等があります。

ライフ回復				証拠物件（得点UP）			
							
ウイスキー	クロス	バンドック	クスリ	裏帳簿	ニセ札	封筒	カバン

スタンダードウェポン		ハイパーウェポン	
	オートマチック 弾数制限なし。連射出来るが威力は弱い。		ショットガン 弾数制限あり。絶大な破壊力を持つ。
	リボルバー 弾数制限なし。連射出来ないが威力が強い。		マシンガン 弾数制限あり。連射で画面内の敵を一掃出来る。

上記以外にも様々なアイテムがあります。

【ラウンドクリアーについて】

各ラウンドに設定されている敵数表示（画面左下）を0にするとラウンドクリアーです。

【コンティニューについて】

画面上の表示が10～0まで減算されて行き、0になるまでの間にコインを投入し、1P又は2Pセレクトボタンを押すとコンティニューとなります。

【ゲームオーバー】

プレイヤーのライフがなくなり、コンティニューをしない場合、又は全ラウンドクリアーでゲームオーバーとなります。

【ネームレジスト】

ゲーム終了時の得点が上位6位以内に入る時は、ネームのレジストが出来ます。
ジョイスティックで文字を選び、ボタンで決定して下さい。（3文字まで入力可）

TAITO

DEAD CONNECTION™

Service Instructions

© TAITO CORP. 1992

* このキットはマザーシステムKITです。

- このKITがマザーPCB+ゲームPCBの場合はそのまま使用出来ます。
(この場合のマザーPCB (K11 00608C) はK11 00608A・B及びK11 00432A~CのマザーPCBと互換性があります)
- このKITがゲームPCBのみの場合は、マザーPCBを使用している次の機種より改造して下さい。
 - ・マザーPCB { ファイナルブロー・ドンドコドン・メガラスト・苦胃頭捕物帳・サンダーフォックス・クイズH.Q.
K11 00432A~C { ミスバク大冒険
 - ・マザーPCB マジェスティックウェルダ ガンフロンティア
K11 00608A
 - ・マザーPCB { ルナーク・マージャンクエスト・ハットトリックヒーロー・ゆうゆのクイズでGO!GO!
K11 00608B { 嗚呼栄光の甲子園・ニンジャキッズ
 - ・マザーPCB クイズクエスト・プリルラ・メタルブラック・クイズ地球防衛軍
K11 00608C

<仕 様>

- | | | |
|---------------------------|---|---------------|
| ① 8 方向バー : 1 × 2 (ベアコンパネ) | ② 赤タンスイッチ : 2 × 2 (ベアコンパネ) | ③ モニター 方向 : 横 |
| ④ PC BOARD 供給電圧 | +5V..... 5A +12V..... 1A -5V..... 0.5A (K11 00432A~Cのみ) | |
| ⑤ PC BOARDサイズ | ・マザーPCB (K11 00432A~C) 縦 360mm × 横 290mm
(K11 00608A~C) 縦 230mm × 横 290mm
・ゲームPCB 縦 280mm × 横 290mm | |

注) +5V電圧は、PC BOARDのコネクター端子部で+5.0Vに設定して下さい。

K11 00608A~CのマザーPCBを使用する場合、-5Vは使用しません。

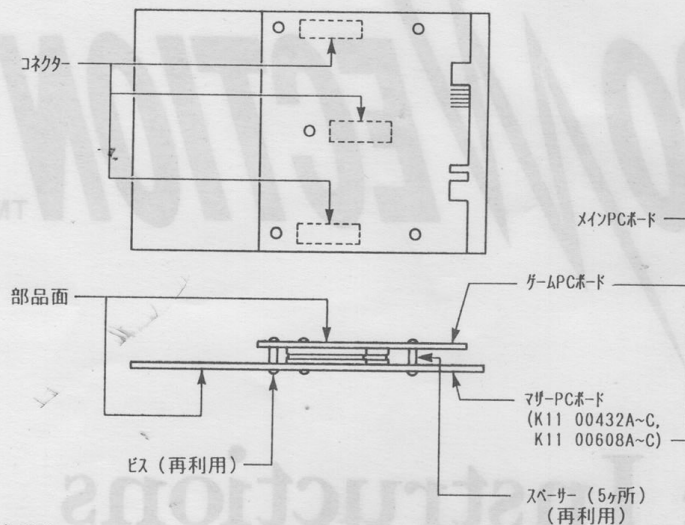
K11 00432A~CのマザーPCBを使用する場合、-5Vは使用します。

TAITO CORPORATION

G20 01400A

1. 基板構成 (ゲームPCボードのみの場合は改造時に参照して下さい)
 (マザーPCB及びゲームPCBの種類により下図とは多少異なる取り付け場合があります)

〈ゲームPCボードの取り付け方〉



☆エッジコネクターは、
JAMMA規格です。

- コネクター
AMP 28P 583637-1
(アンプコンタクトが必要)

ヒロセ CR7E-56DA-3.96E

注意)

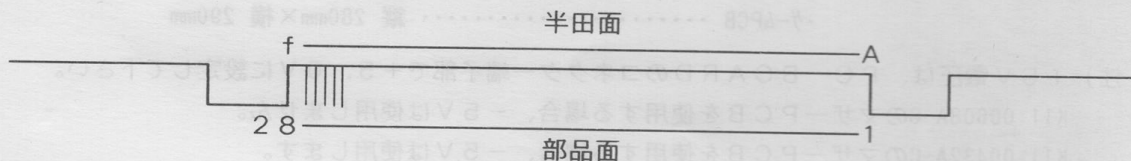
- 3ヵ所のコネクターは、接触不良等の無い様に確実に差し込み、スペーサーとビスで固定して下さい。
- 改造後は必ずPCボードステッカーを貼付して下さい。(M43 J0246A)

2. コントロールパネルの配線方法



〈配線表〉

信号名	コネクター端子No.	信号名	コネクター端子No.
1P SELECT	17	2P SELECT	U
UP	18	UP	V
DOWN	19	DOWN	W
LEFT	20	LEFT	X
RIGHT	21	RIGHT	Y
ショットボタン	22	ショットボタン	Z
防御ボタン	23	防御ボタン	a



☆その他の配線については、「ゲームPCボードの調整」を参照して下さい。

- ・クロスハッチ表示中に、ショットボタンを押すとテストモードになります。
尚、テストモードを解除する場合は、一度電源を切ってから、DIP SW-Aの3番をOFFにして電源を再投入して下さい。

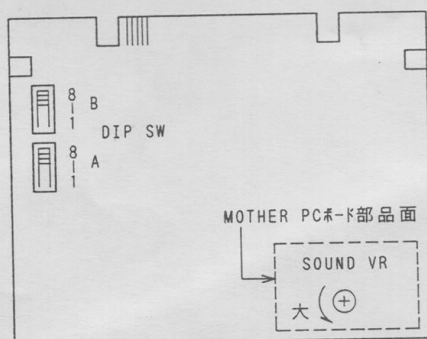
<テストモード画面>

TEST MODE				
TILT:OFF				
PLAYER	1P	2P	3P	4P
SERVICE	OFF		OFF	OFF
COIN	OFF	OFF	OFF	OFF
SELECT	OFF	OFF	OFF	OFF
FIRE	OFF	OFF	OFF	OFF
WARP	OFF	OFF	OFF	OFF
JOYSW	U	OFF	OFF	OFF
	D	OFF	OFF	OFF
	L	OFF	OFF	OFF
	R	OFF	OFF	OFF
87654321				
DIPSW	A: HHHHHLHH		L: ON	
	B: HHHHHHHH		H: OFF	
SOUND: 00				
RAM OK				
ROM OK				

- ・画面上、3P・4Pについても表示されていますが、2人プレイゲームの為、1P・2Pの表示のみを使用します。
- ・各SWをONにすると、表示がOFFからONに変わります。
- ・DIP SWは、OFF=H、ON=Lで表示されます。
- ・RAM・ROM表示は、異常がなければOK、異常があればERRORで表示されます。
- ・SOUNDは、レバーを上下左右に入れると00の表示が変わり、1Pセレクトボタンを押すと各々のサウンドが鳴ります。

ゲームPCボードの調整

Gコネクター (JAMMA)



☆本機のゲーム操作は、1ジョイスティック・2ボタンです。(ベアコンパネ仕様)

半田面		部品面	
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	-5V
+12V	F	6	+12V
POST	H	7	POST
(COIN METER B)	J	8	COIN METER A
(COIN LOCKOUT B)	K	9	COIN LOCKOUT A
SPEAKER (-)	L	10	SPEAKER (+)
SOUND GND	M	11	SOUND
VIDEO G	N	12	VIDEO R
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO B
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
TILT SW	S	15	
(COIN B)	T	16	COIN A
2P SELECT	U	17	1P SELECT
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P ショット	Z	22	1P ショット
2P 防御	a	23	2P 防御
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

☆DIP SWを切り換える時は、電源がOFFの状態で行なって下さい。

K11 00608A~CのマザーPCBを使用する場合、-5Vは使用しません。
K11 00432A~CのマザーPCBを使用する場合、-5Vは使用します。

◇DIP SW-A

(*) : 工場出荷時設定

設 定	内 容	1	2	3	4	5	6	7	8
モニター画面反転	* 通 常	OFF	OFF						
	反 転		ON						
テストモード	* 通常ゲーム			OFF					
	テストモード			ON					
デモサウンド	* 有				OFF				
	無				ON				
プレイ料金 COIN A	* 1コイン 1プレイ					OFF	OFF		
	1コイン 2プレイ					ON			
	2コイン 1プレイ					OFF	ON		
	3コイン 1プレイ					ON			
プレイ料金 COIN B	* 1コイン 1プレイ							OFF	OFF
	1コイン 2プレイ							ON	
	2コイン 1プレイ							OFF	ON
	3コイン 1プレイ							ON	

◇DIP SW-B

設 定	内 容	1	2	3	4	5	6	7	8
ラウンド クオリファイ 敵数	* 初期数 30	OFF	OFF						
	25	ON							
	40	OFF	ON						
	50	ON							
プレイヤー 初期ライフ数	* 10			OFF	OFF				
	8			ON					
	12			OFF	ON				
	5			ON					
ゲームタイプ	* ダブルコンパネ								OFF
	シングルコンパネ								ON

改造前は正常でもトラブル・コールする前に 次の項目を点検しましょう！

1. 画面が出ない、またはサウンドが出ない場合。

☐ 各電圧は正常ですか？

- ① +5V [1、2番 (GND) ⇔ 3、4番 (+5V)]
② -5V [1、2番 (GND) ⇔ 5番 (-5V)]
③ +12V [1、2番 (GND) ⇔ 6番 (+12V)]
- } JAMMA 仕様の場合

上記電圧が正確に出ていない時は調整願います。

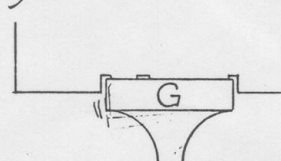
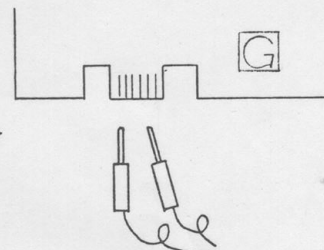
また、調整が出来ない時は電源を正常なものと交換願います。

☐ コネクタの仕様と接続は間違いないですか？

JAMMA仕様またはそのKITの仕様通りかサウンドインストラクション
および説明書の内容を良く読んで下さい。

☐ コネクタ類は確実に接続されていますか？

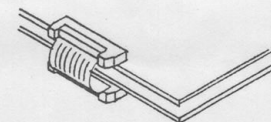
(曲がっていたり、浮いていないか確認して下さい。)



2. 画面および映像上に異常が発生している場合。

☐ ケーブルハーネスのコネクタの接続はだいじょうぶですか？

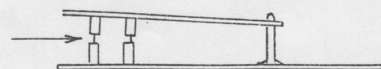
浮いていたり、外れたりしていませんか？



☐ 2枚基板の場合、基板どうしの接続はだいじょうぶですか？

浮いていたり、曲がっていたりしていませんか？

(おかしいと思った時は、一度基板どうしを外して
再度接続しなおして下さい。)

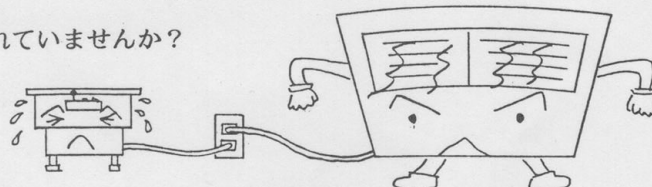


3. 時々リセットおよび画面ストップする場合。

☐ 1. の①をチェックして下さい。

☐ ゲーム機械と同じ電源ラインで始動時負荷のかかる電気製品

(クーラー、冷蔵庫、自販機等) が使用されていませんか？



このチェックシートは設置先のコーナーにお貼り下さいますようお願い致します。

尚、上記項目を点検しても正常にならない場合は、最寄りの営業所にお問い合わせ下さい。

株式会社 **タイトー**

G20 01150A

出現する敵を残らず撃て!!
すべての敵を倒せばラウンドクリア



残りタイム ライフメーター スコア

プレイヤー 敵 アイテム

残り敵数ゲージ

敵の攻撃を受けるとダメージ
ライフメーターが下がるぞ!
ライフが無くなると
GAME OVER

2人同時
プレイ可能!



© TAITO CORP. 1992

10クレジット以上のコイン投入は無効となります

TAITO

G3000665A

DEAD GO V ACTION

防御

ショット

敵の銃弾をかき寄せ!

プレイヤー移動
8方向に移動可能

銃を撃つ
8方向にショット可能
レバーで防御で
高い所から飛び降り



© TAITO CORP. 1992

TAITO

TAITO CORPORATION



G3000664A

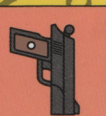
スタンダードウエポン

ハイパワーウエポン

ライフ回復

証拠物件

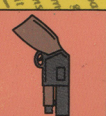
得点UP!



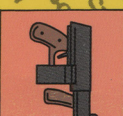
オートマチック
弾数制限なし
連射ができるが、
威力は弱い。



リボルバー
弾数制限なし
連射ができない
が威力は強い。



ショットガン
弾数制限あり
絶大な破壊力を
持つ。



マシンガン
弾数制限あり
連射で画面内の敵
を一掃できる。



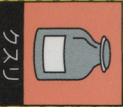
ウイスキー



クロス



ホットタオル



ケスリ



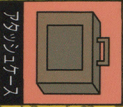
真鍮簿



封筒



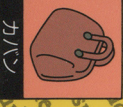
二枚札



アタリエース



カバン



カバン



G1000944A
© TATTO CORP. 1992